

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS *ADOBE FLASH* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MATERI LANGKAH-LANGKAH PENELITIAN GEOGRAFI KELAS X
SMAN 2 KARANGANYAR TAHUN AJARAN 2016/2017**



SKRIPSI

Oleh:

ARIFIA MAWARDANI

K5412016

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
Februari 2017**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Arifia Mawardani
NIM : K5412016
Program Studi : Pendidikan Geografi

menyatakan bahwa skripsi saya berjudul “**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATERI LANGKAH-LANGKAH PENELITIAN GEOGRAFI KELAS X SMAN 2 KARANGANYAR TAHUN AJARAN 2016/2017**” ini benar – benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dan dicantumkan dalam daftar pustaka sebagai sumber referensi.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan / dibuat dengan menjiplak karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, Februari 2017

Yang membuat pernyataan

Arifia Mawardani
K5412016

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS *ADOBE FLASH* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MATERI LANGKAH-LANGKAH PENELITIAN GEOGRAFI KELAS X
SMAN 2 KARANGANYAR TAHUN AJARAN 2016/2017**

Oleh:

ARIFIA MAWARDANI

K5412016

Skripsi

**diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Geografi**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
Februari 2017**

PERSETUJUAN

Nama : Arifia Mawardani
NIM : K5412016
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis
Adobe Flash sebagai Media Pembelajaran Materi
Langkah-Langkah Penelitian Geografi Kelas X
SMAN 2 Karanganyar Tahun Ajaran 2016/2017

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Rahning Utomowati, S.Si, M.Sc.
NIP. 19671114 199903 2 001

Dr. Yasin Yusup, S.Si, M.Si.
NIP. 19740427 200212 1 001

PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Arifia Mawardani
NIM : K5412016
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash* sebagai Media Pembelajaran Materi Langkah-Langkah Penelitian Geografi Kelas X SMAN 2 Karanganyar Tahun Ajaran 2016/2017

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta pada hari Kamis, 2 Februari 2017 dengan hasil LULUS dan revisi maksimal 2 bulan. Skripsi telah direvisi dan mendapat persetujuan dari tim penguji.

Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Drs. Wakino, MS.
Sekretaris	: Dra. Inna Prihartini, MS..
Anggota I	: Rahning Utomowati, S.Si, M.Sc.
Anggota II	: Dr. Yasin Yusup, S.Si, M.Si.

Skripsi disahkan oleh Kepala Program Studi Pendidikan Geografi pada

Hari :

Tanggal : 2017

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas Maret,

Kepala Program Studi
Pendidikan Geografi,

Prof. Dr. Joko Nurkamto, M.Pd.
NIP. 19610124 198702 1 001

Dr. Moh. Gamal Rindarjono, M.Si
NIP. 19640803 199512 1 001

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(Q. S. Al-Insyirah, 94 : 6)

*Allah merahasiakan masa depan untuk menguji kita agar berprasangka baik,
merencana dengan baik, berusaha yang terbaik serta bersyukur dan bersabar*

(Anonim)

Berusaha tetap Lillah saat lelah agar semua berkah

(Penulis)

PERSEMBAHAN

*Alhamdullilah, dengan segenap syukurku pada-Mu Ya Rabb,
Kupersembahkan skripsi ini untuk:*

❖ Bapak Marno & Ibu Suyatni

*“Terima kasih sudah mendidik dan membesarkan dengan segala perjuangan,
doa, cinta dan kasih sayang”*

❖ Mas Aji Farid Widiyatmono

“Terima kasih sudah menjadi kakak yang menginspirasi”

ABSTRAK

Arifia Mawardani. **Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash sebagai Media Pembelajaran Materi Langkah-Langkah Penelitian Geografi Kelas X SMAN 2 Karanganyar Tahun Ajaran 2016/2017**. Skripsi, Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sebelas Maret, Februari 2017.

Penelitian ini berbentuk Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) dengan teknik analisis deskriptif komparatif. Penelitian ini berupaya mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif Geografi pada materi Langkah Penelitian Geografi yang layak dan efektif. Produk yang dihasilkan berupa multimedia pembelajaran interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran sekaligus sumber belajar peserta didik untuk materi Langkah Penelitian Geografi. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah: 1) Mengembangkan multimedia interaktif berbasis *adobe flash* sebagai pembelajaran materi langkah-langkah penelitian geografi kelas X SMAN 2 Karanganyar tahun 2016/2017; 2) Menganalisa kelayakan multimedia interaktif berbasis *adobe flash* sebagai media pembelajaran materi langkah-langkah penelitian geografi kelas X SMAN 2 Karanganyar tahun 2016/2017; 3) Menganalisa efektivitas multimedia interaktif berbasis *adobe flash* sebagai media pembelajaran materi langkah-langkah penelitian geografi kelas X SMAN 2 Karanganyar tahun 2016/2017.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dan teknik pengambilan sampel *Simple Random Sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket dan tes. Angket digunakan untuk memperoleh hasil penilaian dari validasi ahli materi, ahli media dan respon peserta didik pada setiap ujicoba yang dilakukan. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas X IPS SMA N 2 Karanganyar. Validasi ahli dilakukan oleh 2 ahli media dan 2 ahli materi sedangkan pada tahap ujicoba dilakukan oleh 3 peserta didik pada uji coba perorangan, 13 peserta didik pada uji coba kelompok kecil dan 22 peserta didik pada uji coba lapangan.

Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa: (1) Pengembangan yang dilakukan menggunakan model pengembangan Walter Dick dan Lou Carrey ini dikembangkan menggunakan kombinasi model simulasi dan *drill* berbasis *Adobe Flash*.; (2) Multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash* terbukti layak digunakan sebagai media pembelajaran materi “Langkah Penelitian Geografi” kelas X SMA/ MA dalam kurikulum 2013; 3) Multimedia interaktif berbasis *AdobeFlash* terbukti efektif mempengaruhi hasil belajar dan motivasi peserta didik pada materi “Langkah Penelitian Geografi” kelas X SMA/MA dalam kurikulum 2013.

Kata kunci: Multimedia Pembelajaran Interaktif, Adobe Flash, Penelitian Geografi

ABSTRACT

Arifia Mawardani. Development of Adobe Flash based Interactive Multimedia as Learning Media on Geography Research Method Material in the Class X Social SMAN 2 Karanganyar Year Academic 2016/2017. Thesis, Surakarta: Faculty of Teacher Training and Education. Sebelas Maret University, December 2017.

This research is Research and Development form with descriptive comparative analysis. This research is working to develop viable and effective interactive multimedia learning Geography for steps of geography's research materials. Products produced in the form of multimedia interactive learning that can be used as a learning media and also the source of learners for steps of geography's research materials. Research and development objectives are: 1) Develop adobe flash-based interactive multimedia as learning material research steps geography class X SMAN 2 Karanganyar year 2016/2017; 2) Analyze the feasibility of interactive multimedia based adobe flash as a learning media for steps of geography's research materials class X SMAN 2 Karanganyar year 2016/2017; 3) To analyze the effectiveness of interactive multimedia based adobe flash as learning media steps of geography's research materials class X SMAN 2 Karanganyar year 2016/2017.

This study uses research and development and the sampling technique Simple Random Sampling. Data was collected through questionnaires and tests. The questionnaire used to obtain the results of the assessment of the validation subject matter experts, media experts and the response of students in each test performed. The population in this study is a class X IPS SMA N 2 Karanganyar. Validation of experts conducted by two material experts and two media experts while in the testing phase is done by three students in individual testing, 13 students in small group trial and 22 students on field trials.

The results showed that: (1) The development uses Walter Dick and Lou Carrey model development with Adobe Flash based simulation and drill combination model; (2) Adobe Flase based Interactive multimedia learning are proven to feasible as media learning for Steps of Geography Research material class X SMA/MA on 2013 curriculum; 3). Adobe Flase based Interactive multimedia learning are proven to efective on influencing result of study and student's motivation on Steps of Geography Research material class X SMA/MA on 2013 curriculum.

Keywords: *Interactive Multimedia Learning, Adobe Flash, Geography Research*

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang, yang memberi ilmu, kesehatan dan petunjuk, sehingga atas kehendak-Nya telah diselesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash sebagai Media Pembelajaran Materi Langkah-Langkah Penelitian Geografi Kelas X SMAN 2 Karanganyar Tahun Ajaran 2016/2017”**.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret. Penulis sadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu atas segala bentuk bantuannya, disampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Joko Nurkamto, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret yang telah memberikan izin penelitian dan penyusunan skripsi.
2. Bapak Dr. Moh. Gamal Rindarjono, M.Si, selaku Kepala Program Studi Pendidikan Geografi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret.
3. Bapak Drs. Sugiyanto, M.Si, M.Si, selaku pembimbing akademik yang selalu memberi-nasehat dan motivasi dalam menimba ilmu selama kuliah.
4. Ibu Rahning Utomowati, S.Si, M.Sc, selaku pembimbing I skripsi yang selalu memberikan motivasi, bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi.
5. Bapak Dr. Yasin Yusup, S.Si, M.Si, selaku pembimbing II skripsi yang selalu memberikan motivasi, bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi.
6. Segenap Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Geografi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret yang telah memotivasi dan membimbing penulis sejak awal perkuliahan hingga selesai.
7. Ibu Dra. Hj. Suliastuti, MM., selaku Kepala SMA Negeri 2 Karanganyar yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

8. Ibu Siti Dwi Lestari, S.Pd dan Bapak Giyatna, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Geografi SMA Negeri 2 Karanganyar, yang telah memberi pengarahan dan bantuan sehingga tercipta kerjasama yang baik selama proses penelitian.
9. Peserta didik SMA Negeri 2 Karanganyar, yang telah bersedia berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian.
10. Mas Imam Widodo Alumni Geografi UNS 2009, terimakasih telah banyak membantu proses pembuatan *software* multimedia pembelajaran.
11. Keluarga besar Pendidikan Geografi angkatan 2012, terima kasih untuk semangat dan dukungannya.
12. Keluarga besar UKM Lingkar Studi Pendidikan FKIP UNS, terima kasih untuk kenangan berharga selama empat tahun terakhir.
13. Semua pihak yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini yang belum semuanya dapat disebutkan satu persatu.

Semoga amal kebaikan semua pihak tersebut mendapat balasan terbaik dari Allah SWT. Diharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pendidikan khususnya dalam perkembangan media pembelajaran geografi.

Surakarta, Februari 2017

Penulis,

Arifia Mawardani

K5412016

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGAJUAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
HALAMAN ABSTRAK	viii
HALAMAN <i>ABSTRACT</i>	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORI.....	10
A. Tinjauan Pustaka	10
1. Multimedia Interaktif	10
2. Motivasi Belajar	14
3. Hasil Belajar	16
4. Kompetensi Dasar tentang Langkah-langkah Penelitian Geografi	18
5. Pengembangan Media Pembelajaran	19

6. Kelayakan Multimedia Interaktif	27
7. Efektivitas Media Pembelajaran	28
B. Kerangka Pemikiran	31
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
1. Tempat Penelitian	33
2. Waktu Penelitian	34
B. Bentuk dan Strategi Penelitian.....	34
1. Bentuk Penelitian	34
2. Strategi Penelitian	35
C. Sumber Data	37
1. Data Primer	37
2. Data Sekunder	38
D. Teknik Sampling	38
E. Teknik Pengumpulan Data	38
1. Angket	38
2. Tes	44
3. Dokumentasi	44
F. Analisis Data	44
1. Pengembangan Multimedia Interaktif	44
2. Kelayakan Multimedia Interaktif	45
3. Efektivitas Multimedia Interaktif	45
G. Prosedur Penelitian.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	50
B. Deskripsi Hasil Penelitian	57
1. Deskripsi Langkah Pengembangan	57
a. Tahap Perencanaan	57
b. Analisis Kebutuhan	58
c. Tahap Pengembangan Awal	70

d. Tahap Evaluasi	72
2. Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash</i>	73
3. Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash</i>	87
C. Pembahasan Hasil Penelitian	94
1. Pengembangan Multimedia Interaktif	94
2. Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash</i>	96
3. Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash</i>	99
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	103
A. Simpulan	103
B. Implikasi	103
C. Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN	107

DAFTAR TABEL

2.1	Makna Warna	23
2.2	<i>Learning Object Review Instrument</i> (LORI)	28
3.1	Jadwal Pelaksanaan Penelitian	34
3.2	Kisi-kisi Angket Analisis Kebutuhan	39
3.3	Kisi-kisi Angket Ahli Media dan Ahli Materi	40
3.4	Kisi-kisi Angket Respon Penggunaan	42
3.5	Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Peserta Didik	43
3.6	Kategori Penilaian Motivasi Peserta Didik	47
4.1	Data Ruang dan Bangunan SMAN 2 Karanganyar	51
4.2	Gaya Belajar yang Diharapkan Peserta Didik	59
4.3	Media yang Digunakan Belajar	61
4.4	Intensitas Penggunaan Android/ Komputer/ Laptop untuk Belajar	62
4.5	Aplikasi yang Sering Dijalankan Peserta Didik	63
4.6	Ketersediaan Media Pembelajaran	65
4.7	Intensitas Peserta Didik Bertanya Selama Pembelajaran di Kelas	66
4.8	Usaha Peserta Didik Memahami Materi	67
4.9	Pemilihan Warna Multimedia Interaktif	69
4.10	Hasil Evaluasi Ahli Media	75
4.11	Hasil Evaluasi Ahli Materi	78
4.12	Hasil Ujicoba Perorangan	80
4.13	Hasil Ujicoba Kelompok Kecil	84
4.14	Hasil Ujicoba Lapangan	86
4.15	Nilai Ulangan Tengah Semester (UTS)	88
4.16	Hasil Uji Normalitas Nilai Awal	88
4.17	Hasil Uji Homogenitas Nilai Awal	89
4.18	Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	90
4.19	Hasil Uji Normalitas dan Uji Homogentias <i>Post Test</i>	90
4.20	Hasil Uji T <i>Post Test</i>	91
4.21	Hasil Pengukuran Motivasi	92

DAFTAR GAMBAR

2.1	Struktur Navigasi Linear	20
2.2	Struktur Navigasi Hierarkis	20
2.3	Struktur Navigasi Gabungan	21
2.4	Struktur Navigasi <i>Concentric</i>	21
2.5	Kerangka Berfikir	32
4.1	Struktur Organisasi SMAN 2 Karanganyar	50
4.2	Denah SMAN 2 Karanganyar	53
4.3	Peta Citra Lokasi Penelitian SMA Negeri 2 Karanganyar	55
4.4	Peta Lokasi Penelitian SMA Negeri 2 Karanganyar	56
4.5	Diagram Gaya Belajar yang Diharapkan Peserta Didik	60
4.6	Diagram Media yang Digunakan Peserta Didik	61
4.7	Diagram Intensitas Penggunaan Android/ Komputer/ Laptop untuk Belajar	62
4.8	Aplikasi yang Sering Dijalankan Peserta Didik	64
4.9	Diagram Ketersediaan Media Pembelajaran	65
4.10	Diagram Intensitas Peserta Didik Bertanya	67
4.11	Diagram Usaha Peserta Didik Memahami Materi	68
4.12	Diagram Pendapat Peserta Didik	68
4.13	Diagram Pemilihan Warna	70
4.14	Tampilan <i>Interface</i> yang Menggunakan <i>Bullet</i> (Sebelum Revisi)	76
4.15	Tampilan <i>Interface</i> yang Menggunakan <i>Numbering</i> (Setelah Revisi) ...	77
4.16	Diagram Hasil Ujicoba Perorangan	81
4.17	Tampilan Latar pada Pilihan Jawaban Menu Evaluasi (Sebelum Revisi)	81
4.18	Tampilan Latar pada Pilihan Jawaban Menu Evaluasi (Setelah Revisi)	82
4.19	Warna Tulisan Pilihan Jawaban Menu Evaluasi Setelah Dipilih (Sebelum Revisi)	82
4.20	Warna Tulisan Pilihan Jawaban Menu Evaluasi Setelah Dipilih	

(Setelah Revisi)	83
4.21 Diagram Hasil Ujicoba Kelompok Kecil	84
4.22 Diagram Hasil Ujicoba Lapangan	86
4.23 Diagram Perbandingan Motivasi Peserta Didik	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus SMA	108
Lampiran 2. Rencana Perencanaan Pembelajaran (RPP)	111
Lampiran 3. Bahan Ajar	116
Lampiran 4. Instrumen <i>Post Test</i>	125
Lampiran 5. Lembar Validasi <i>Post Test</i>	140
Lampiran 6. Angket Motivasi Belajar Peserta Didik	148
Lampiran 7. Daftar Nilai Ujian Tengah Semester	153
Lampiran 8. Daftar Uji Normalitas dan Uji Homogenitas Nilai Awal	158
Lampiran 9. Angket Kebutuhan Media	163
Lampiran 10. Hasil Angket Analisis Kebutuhan	167
Lampiran 11. <i>Learning Object Review Instrument</i>	160
Lampiran 12. Evaluasi Ahli Media	177
Lampiran 13. Hasil Evaluasi Ahli Media	185
Lampiran 14. Evaluasi Ahli Materi	186
Lampiran 15. Hasil Evaluasi Ahli Materi	195
Lampiran 16. Angket Respon Penggunaan	196
Lampiran 17. Hasil Uji <i>One to One</i>	200
Lampiran 18. Hasil Ujicoba Kelompok Kecil	201
Lampiran 19. Hasil Ujicoba Lapangan	202
Lampiran 20. Hasil <i>Post Test</i> dan Motivasi	203
Lampiran 21. Hasil Uji Homogenitas dan Uji Normalitas <i>Post Test</i>	205
Lampiran 22. Uji T <i>Post Test</i>	208
Lampiran 23. <i>Interface</i> Multimedia Interaktif	209
Lampiran 24. Penelitian yang Relevan	211
Lampiran 25. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	213
Lampiran 26. Surat Keputusan Izin Menyusun Skripsi	216
Lampiran 27. Surat Permohonan Izin Penelitian Kepada Dekan (I)	217
Lampiran 28. Surat Permohonan Izin Penelitian Kepada Dekan (II)	218
Lampiran 29. Surat Permohonan Izin Penelitian Kepada Rektor	219

Lampiran 30. Surat Permohonan Izin Penelitian Kepada Kepala Sekolah	220
Lampiran 31. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	221